XBOX 360

XBOX LIVE

MANUAL DE INSTRUCCIONES

THQ

ADVERTENCIA: Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360® así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite **www.xbox.com/support** o llame al servicio de atención al cliente de Xbox.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. TENGA EN CUENTA que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:

La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:

VIOLENCIA | LENGUAJE SOEZ | MIEDO | SEXO | DROGAS | DISCRIMINACIÓN | JUEGO DE AZAR

Para más información, visite **www.pegi.info** y **pegionline.eu**

Índice

Mando Xbox 360 2
Conexión a Xbox LIVE 2
Controles de juego 3
Controles en detalle 5
En pie 5
Agarre 6
Suelo 7
Sumisión 7
Controles avanzados 8
Consejos rápidos 9
Reglas 12
Menú principal 13
En línea 14
Acuerdo de licencia 15
Garantía limitada 15
Notas 18
Servicio de atención al cliente 21

Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting®, UFC®, The Ultimate Fighter®, Submission®, As Real As It Gets®, Zuffa™, The Octagon™ and the eight-sided competition mat and cage design are registered trademarks, trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC in the United States and other jurisdictions. All other marks referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners.

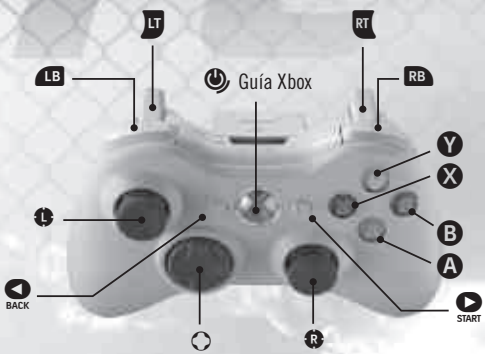
Any use of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, or other intellectual property owned by Zuffa, LLC is strictly prohibited without the express written consent of Zuffa. All rights are hereby expressly reserved.

Game and Software © 2009 THQ Inc. © 2009 Zuffa, LLC. All Rights Reserved. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Uses Bink Video. Copyright © 1997–2009 by RAD Game Tools, Inc. Wwise © 2006–2009 Audiokenetic Inc. All rights reserved. Portions of this software are included under license © 2008 Scaleform Corporation. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights are property of their respective owners.

This game is dedicated to the memories of Charles "Mask" Lewis Jr. and Evan Tanner. True MMA pioneers.

SPUTED™

Mando Xbox 360



Xbox LIVE

Con Xbox LIVE® podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido (programas de televisión, tráileres, películas en alta definición, demos de juegos, contenido de juegos exclusivo y juegos Arcade) en el Bazar Xbox LIVE y envía y recibe mensajes de voz y video. Usa LIVE tanto con Xbox 360 como con Windows®. Juega, charla con tus amigos y descarga contenido tanto en tu ordenador como en tu Xbox 360. LIVE te abre las puertas a las cosas que quieres y a la gente que conoces tanto en tu ordenador como en tu televisor. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse Xbox LIVE, visite **www.xbox.com/live/countries.**

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite **www.xbox.com/familysettings.**

Controles de juego

EN PIE

LT Modificador de altura de ataque
RT Defensa con ataque (bajo)
LB Modificador de técnica de lucha
Pause
RB Defensa con ataque (alto)
Y Puñetazo derecho
B Patada derecha
A Patada izquierda
X Puñetazo izquierdo
Exploración
Mantén pulsado en una dirección para correr
Burlarse
: Clinch
LB + : Clinch de técnica de lucha
LT + : intento de takedown
Girar : luchar por/contra un takedown
: llave de bloqueo/defensa de takedown
: llave de contraataque
(Controles inversos)

CLINCH

Controles de juego (cont.)

LLAVE DE SUELO*

LB Modificador de técnica de lucha
L Pulsar para ponerse En pie (solo para posición encima)
: Minor Transition a la izquierda
: Minor Transition a la derecha
: Major Transition a la izquierda
: Major Transition a la derecha
Dar un toque a o : Transition Reversal
Mantener pulsado o : Transition Block

* Los botones frontales y los superiores son iguales que para estar En pie

SUBMISSION

Pausa
L Pulsar para soltar Submission
Luchar por/contra Submission (fuerza bruta)
Pulsar : iniciar Submission
Girar : luchar por/contra Submission (Technical)

Controles en detalle

En pie

Navegación	Pulsa L
Avanzar	Pulsa L rápidamente
Correr	Pulsa L + mueve L en cualquier dirección
Puñetazos de izquierda débiles a la cabeza	Pulsa X
Puñetazo izquierdo débil a la cabeza	Pulsa Y
Puñetazo izquierdo débil al cuerpo	Mantén pulsado LT + pulsa X
Puñetazo derecho débil al cuerpo	Mantén pulsado LT + pulsa Y
Patada izquierda débil al cuerpo	Pulsa A
Patada derecha débil al cuerpo	Pulsa B
Patada izquierda débil a las piernas	Mantén pulsado LT + pulsa A
Patada derecha débil a las piernas	Mantén pulsado LT + pulsa B
Puñetazo izquierdo fuerte a la cabeza	Mueve L hacia el rival + pulsa X
Puñetazo derecho fuerte a la cabeza	Mueve L hacia el rival + pulsa Y
Puñetazo izquierdo fuerte al cuerpo	Mantén pulsado LT + mueve L hacia el rival + pulsa X
Puñetazo derecho fuerte al cuerpo	Mantén pulsado LT + mueve L hacia el rival + pulsa Y
Patada izquierda fuerte al cuerpo	Mueve L hacia el rival + pulsa A
Patada derecha fuerte al cuerpo	Mueve L hacia el rival + pulsa B
Patada izquierda fuerte a las piernas	Mantén pulsado LT + mueve L hacia el rival + pulsa A
Patada derecha fuerte a las piernas	Mantén pulsado LT + mueve L hacia el rival + pulsa B
Modificador de técnica de lucha	Mantén pulsado LB
Guardia alta	Mantén pulsado RB
Guardia baja	Mantén pulsado RT
Counter Strike alto	Mueve R hacia arriba
Counter Strike bajo	Mueve R hacia abajo
Intento de clinch	Mueve R hacia el rival

Controles en detalle (cont.)

En pie (cont.)

Intento de takedown	Mantén pulsado LT + mueve R hacia el rival
Bloquear Clinch /takedown	Mantén inclinado R en dirección contraria al rival
Forcejeo de takedown	Gira R
Provocar	↑, ↓, ← o → en ○
Menú pausa	START

Clinch

Navegación	Mueve L
Puñetazo izquierdo	Pulsa X
Puñetazo derecho	Pulsa Y
Patada de izquierda	Pulsa A
Patada derecha	Pulsa B
Modificador de altura de ataque	Mantén pulsado LT
Guardia alta	Mantén pulsado RB
Guardia baja	Mantén pulsado RT
Contraataque alto	Mueve R hacia arriba
Counter bajo	Mueve R hacia abajo
Intento de takedown	Mantén pulsado LT + mueve R hacia el rival
Puñetazos repetidos	Mueve R hacia el rival
Bloquear puñetazos repetidos	Mantén inclinado R en dirección contraria al rival
Forcejeo de takedown	Gira R
Intento de lanzamiento	Mantén pulsado LB + mueve R hacia arriba, abajo, izquierda o derecha
Liberar Clinch (en posición dominante)	Pulsa L
Menú pausa	START

Controles en detalle (cont.)

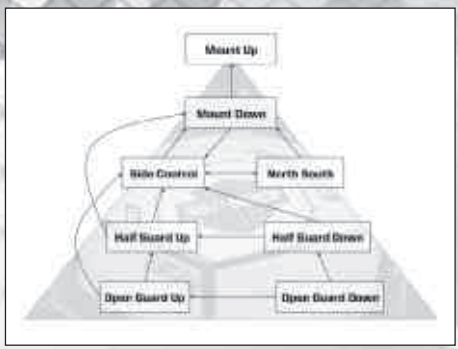
Suelo

Puñetazo izquierdo débil a la cabeza	Pulsa X
Puñetazo derecho débil a la cabeza	Pulsa Y
Puñetazo izquierdo débil al cuerpo	Mantén pulsado LT + pulsa X
Puñetazo derecho débil al cuerpo	Mantén pulsado LT + pulsa Y
Puñetazo izquierdo fuerte a la cabeza	Mueve L hacia el rival + pulsa X
Puñetazo derecho fuerte a la cabeza	Mueve L hacia el rival + pulsa Y
Rodillazo izquierdo débil al cuerpo (cuando sea aplicable)	Pulsa A
Rodillazo derecho débil al cuerpo (cuando sea aplicable)	Pulsa B
Modificador de técnica de lucha	Mantén pulsado LB
Guardia alta (cuando sea aplicable)	Mantén pulsado RB
Guardia baja (cuando sea aplicable)	Mantén pulsado RT
Intento de Submission	Pulsa R
Minor Transition	Consulta la sección Controles de juego para saber cómo ejecutar una Minor Transition
Major Transition	Consulta la sección Controles de juego para saber cómo ejecutar una Major Transition
Transition Block	Mueve R hacia el rival o en dirección contraria al rival
Transition Reversal	Mueve R rápidamente hacia el rival o en dirección contraria al rival
Menú pausa	START

Submission

Intento de Submission	Pulsa R
Soltar Submission	Pulsa L
Technical Escape	Gira R
Brute Force Escape	Pulsa X + Y + A + B repetidamente
Menú pausa	START

Controles avanzados



Técnica de suelo

Uno de los aspectos más importantes de *UFC® 2009 Undisputed™* es la técnica de suelo. En las artes marciales mixtas, aprender la técnica de suelo es esencial para la victoria, pero podría no ser tan fácil de entender como el ataque tradicional.

Se puede pensar en la técnica de suelo como en una pirámide, ordenada en función de la ventaja del luchador ofensivo. En la base de la pirámide están la Open Guard, en las que el luchador ofensivo solo tiene un nivel marginal de ventaja sobre el defensivo. De todas las posiciones de suelo, el luchador ofensivo produce la mínima cantidad de daño en esta. A medida que el luchador ofensivo va subiendo por la pirámide al ejecutar Transition, obtiene ataques más potentes y sumisiones, y al final termina en un Mount Up, la más ventajosa de todas las posiciones de suelo. Desde aquí, la victoria del luchador ofensivo es casi segura, y el luchador defensivo casi no tiene opción de contraatacar. Para sobrevivir, el luchador defensivo a menudo intenta ejecutar Transition, que pueden ayudarle a moverse por la pirámide y devolverle a la posición En pie, o incluso invertir la situación y ponerle en una posición ofensiva.

Para triunfar es crucial utilizar estos conocimientos contra el rival. Sin ellos, estarás perdido en el Octagon™ frente a auténticos maestros de las artes marciales mixtas.

Combos

En *UFC® 2009 Undisputed™* hay un extenso sistema de combos que te permitirá encadenar ataques sin solución de continuidad. Puedes consultar la lista completa de combos en la Lista de combos de cada jugador que encontrarás en el menú pausa.

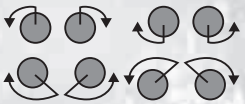
Resistencia y energía

La resistencia es una expresión del atributo de cardio del luchador, y es también el máximo valor de energía de un luchador en un momento dado. Se puede entender la energía como el combustible que hace falta para ejecutar acciones de juego como ataques o Transition. La relación entre la resistencia y la energía puede considerarse así: la resistencia es un recipiente, y la energía es el contenido del mismo.

Consejos rápidos

¿Cómo...?		Controles
¿Dar puñetazos y patadas?		X: Puñetazo izquierdo Y: Puñetazo derecha Usa LT para lanzar puñetazos al cuerpo.
		A: patada izquierda B: patada derecha Usa LT para lanzar patadas a las piernas.
¿Bloquear?		Usa RB para bloquear ataques altos. Usa RT para bloquear ataques bajos.
¿Usar movimientos especiales?		Usa técnicas de ataque como el Superman Punch manteniendo pulsado LB y pulsando un botón de puñetazo (X o Y). Los ataques especiales están basados en la técnica de ataque de tu luchador.
		Usa los lanzamientos de técnica, como los lanzamientos de lucha libre, manteniendo pulsado LB y moviendo R en cualquier dirección cuando estés en un Clinch. Los lanzamientos especiales están basados en la técnica de llaves de tu luchador.
		Usa las técnicas de Transition como Rubber Guard manteniendo pulsado LB mientras realizas una Minor Transition con R. Las transition especiales se basan en la técnica de llaves de tu luchador.

Consejos rápidos (cont.)

¿Has dejado a alguien fuera de combate?		Usa ataques reforzados a la cabeza del rival para conseguir un KO. L hacia delante + puñetazo/patada (X / Y / A / B) o da un toque a L en cualquier dirección + puñetazo/patada (X / Y / A / B)
¿Llevar al rival al suelo?		LT + R hacia delante para realizar un Takedown. Gira R durante la realización para conseguir un Takedown. Gira R para defenderte de un Takedown del rival durante su intento.
¿Terminar la pelea en el suelo?		Colócate encima con la posición Up (Open Guard Up, Half Guard Up, Full Posture, Mount Up) usando Minor Transitions y Major Transitions con R.  Lanza ataques reforzados cuando estés encima en la posición Up o pulsa R para iniciar una Submission para acabar el combate.
¿Realizar una Submission?	 	Pulsa R cuando estés encima en la posición Up para iniciar una Submission. Gira R para terminar una Submission y conseguir el tap out del rival. Para un puñetazo del rival cuando estés abajo en Open Guard Up o Half Guard Up pulsando R. Gira R para acabar la Submission y conseguir el tap out del rival.

Consejos rápidos (cont.)

¿Evadirse del rival estando en el suelo?		Pulsa L cuando estés encima del rival para ponerte en pie. Ten cuidado, porque el rival puede bloquearte desde posiciónes Down (Open Guard Down, Half Guard Down, Mount Down).
¿Librarse del rival estando en el suelo?		Primero usa una Minor Transition para sacar a tu rival de una posición Down (Half Guard Down, Mount Down) con R.
		Luego usa una Major Transition con R para invertir tu posición o ponerte en pie.
¿Ponerse en pie estando solo?		Mueve R arriba, abajo o hacia tu rival.
¿Dónde está la barra de salud?		En *UFC® 2009 Undisputed™* no hay barras de salud porque puede suceder un KO en cualquier momento. Tienes una barra de energía/resistencia. Esta barra te muestra la capacidad actual del luchador (energía) y la capacidad global (resistencia) para luchar con eficacia. Puedes activar o desactivar esta barra en el menú de opciones o en el menú de pausa.

Consejos rápidos (cont.)

¿Por qué a veces el luchador se mueve muy despacio?		El luchador puede quedarse sin energía por atacar demasiado agresivamente y/o recibir demasiados golpes. En este caso, intenta pasar a una actitud defensiva para que el luchador pueda descansar y recuperar energía.

Reglas

Categorías de peso

Pesos ligeros: entre 145 y 155 lbs.
Pesos welter: entre 155 y 170 lbs.
Pesos medios: entre 170 y 185 lbs.
Pesos medios pesados: entre 185 y 205 lbs.
Pesos pesados: entre 205 y 265 lbs.

Duración pelea

Todas las peleas que no sean de campeonato durarán dos o tres asaltos.
Todas las peleas de campeonato serán de cinco asaltos.
Los asaltos serán de cinco minutos de duración.
Habrá un descanso de un minuto entre cada asalto.

Nulos

En *UFC® 2009 Undisputed™* no pueden cometerse nulos.

Modos de ganar

1. Sumisión del rival
2. KO del rival
3. KO técnico; el árbitro detiene la pelea
4. Decisión por tarjetas de puntuación:
   Decisión unánime: todos los jueces eligen al mismo jugador como ganador.
   Decisión dividida: un juez elige a un jugador; los otros dos jueces eligen al otro.
   Decisión de mayoría: dos de los tres jueces eligen al mismo jugador como ganador, mientras que el otro juez elige empate.
5. Penalización.

Reglas (cont.)

Empates

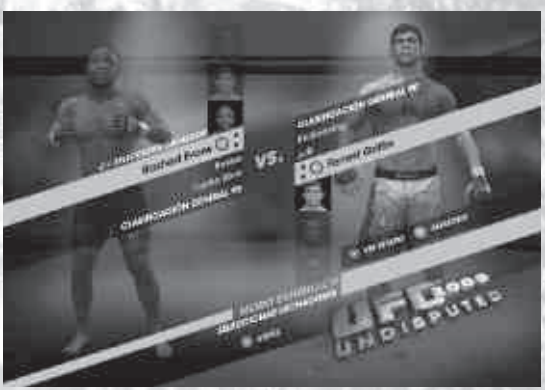
Los empates solo pueden ocurrir cuando la pelea se califica por decisión de los jueces y están sujetos a las siguientes condiciones:

1. **Empate unánime:** todos los jueces puntúan la pelea como empate.
2. **Empate de mayoría:** dos de los tres jueces puntúan la pelea como empate.
3. **Empate dividido:** un juez elige a un jugador, otro juez elige al otro, y el tercero puntúa la pelea como empate.

El árbitro puede reiniciar el asalto si los luchadores alcanzan un punto muerto y no mejoran su posición ni terminan la pelea.

Menú principal

Resalta las opciones del menú principal con L/◌ y pulsa A para confirmar tu selección. B te lleva de vuelta a la pantalla del título, perdiendo todo el progreso no esté guardado.



Exhibición

Usa la pantalla de seleccionar luchadores del modo Exhibición para elegir a tu luchador. En esta pantalla se muestra la clasificación general de cada luchador. Usa L/◌ para desplazarte por los luchadores disponibles. Usa X para mostrar u ocultar la pantalla de Estado, que incluye el Estado y los Atributos, así como el apodo de cada luchador o los registros de victorias y derrotas.

Menú principal (cont.)

Carrera

Crea tu luchador definitivo desde cero. Selecciona la apariencia del luchador, sus técnicas de lucha, habilidades y especialidades, y lánzate de cabeza al Octagon™ a enfrentarte con los mejores luchadores de la Tierra. Administra la agenda de entrenamiento, escala puestos en la clasificación y entrena en gimnasios famosos siempre aspirando al objetivo final de entrar en el ilustre Hall of Fame de UFC®.

Tutorial

Apréndelo todo sobre MMA o recuerda cómo funciona un elemento de juego en el completo modo Guía.

Combates clásicos

Revive la historia o rescríbela en el modo de combates clásicos.

Crear un luchador

Crea un luchador personalizado usando elementos del sistema Crear un luchador (CUL).

Opciones

En el menú de opciones, puede cambiarse la configuración del juego y las opciones de sonido.

Progreso del juego

Usa el menú Progreso del juego para ver los datos y las estadísticas que se han acumulado en tu tiempo de juego. Visualiza los logros bloqueados y desbloqueados en el menú de logros.

En línea

Conéctate a tu cuenta de Xbox LIVE y reta a estrellas emergentes del UFC® de todo el mundo en busca de la inmortalidad. Compite en partidas igualadas para subir en los Marcadores o juega solo por diversión en una partida sin igualar. Consulta Récords para ver tus registros de victorias y derrotas en línea y tu progreso como leyenda.

Acuerdo de licencia

Su utilización del archivo prueba su aceptación de estar sujeto a estos términos

1. PROPIEDAD. El Software es, y seguirá siendo, un producto propiedad de THQ y sus proveedores. THQ y sus proveedores conservarán la propiedad de todas las patentes, propiedades intelectuales, marcas comerciales, nombres de marca, secretos comerciales y demás derechos de la propiedad relacionados con este Software o que radiquen en él. Con la excepción indicada en la Sección 2, Vd. no tendrá ningún derecho, titularidad ni interés sobre ni con respecto al Software. El Software se licencia (no se vende) para que lo utilice exclusivamente bajo los términos de este Acuerdo. Si acepta estar vinculado por todos los términos de este Acuerdo, sólo poseerá el soporte en el que se le ha facilitado el Software, y no el Software en sí.

2. CONCESIÓN DE LICENCIA. THQ le otorga el derecho, no exclusivo e intransferible, de hacer uso exclusivamente personal de un ejemplar del Software en el país en el que lo haya adquirido. Todos los demás derechos se los reserva expresamente THQ. No puede: (a) instalar el Software en varios ordenadores, compartirlo en multipropiedad ni hacer que esté disponible para varias personas, (b) descompilar el Software o invertir su programación, ni (c) exportarlo. Puede realizar una copia del Software exclusivamente como copia de seguridad, siempre y cuando reproduzca en ella todos los avisos de copyright y demás leyendas de confidencialidad o propiedad que se encuentren en el ejemplar original. Vd. acepta que THQ o sus proveedores pueden actualizar el Software en cualquier momento sin que al hacerlo incurran en ninguna obligación de proporcionarle a Vd. tal actualización con arreglo a este acuerdo.

al comprador de bienes de consumo frente al comerciante a quién compró el producto. THQ no garantiza que el uso del producto satisfaga plenamente al comprador ni que la aptitud del bien responda a un uso determinado diferente al que está destinado.
Esta garantía no afecta a los derechos de que dispone el consumidor conforme a las previsiones de la Ley 23/2003.

DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL
El software comercializado junto con sus materiales y documentación respectivos están protegidos por la legislación nacional e internacional sobre derechos de propiedad intelectual e industrial. Queda expresamente prohibida la reproducción, distribución, comunicación pública o trasformación del software, materiales y documentación sin la autorización expresa y por escrito de THQ.

4. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. LA RESPONSABILIDAD CONJUNTA DE THQ EN RELACIÓN CON ESTE ACUERDO Y EL SOFTWARE NO SUPERARÁ BAJO NINGÚN CONCEPTO EL PAGO DE LA LICENCIA RECIBIDO POR THQ A CAMBIO DEL SOFTWARE, SIN IMPORTAR LA FORMA DE LA ACCIÓN QUE DÉ LUGAR A TAL RESPONSABILIDAD (YA SEA CONTRACTUAL, EXTRACONTRACTUAL U OTRA). NINGÚN PROVEEDOR DE THQ TENDRÁ RESPONSABILIDAD ALGUNA BAJO ESTA LICENCIA. THQ O SUS PROVEEDORES NO SERÁN RESPONSABLES BAJO NINGÚN CONCEPTO DE NINGÚN TIPO DE DAÑO INDIRECTO, EJEMPLAR, ESPECIAL, RESULTANTE O FORTUITO (INCLUYENDO, SIN LIMITARSE A ELLO, LA PÉRDIDA DE BENEFICIOS), NI AUNQUE THQ O TAL PROVEEDOR HAYA SIDO ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN NI EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS RESULTANTES O FORTUITOS, DE MODO QUE LA ANTERIOR LIMITACIÓN O EXONERACIÓN PODRÍA NO APLICARSE A VD. THQ NO SERÁ RESPONSABLE DE NINGUNA RECLAMACIÓN DE TERCEROS QUE ESTÉ RELACIONADA CON EL SOFTWARE. LAS DISPOSICIONES DE GARANTÍA LIMITADA, REPARACIONES LIMITADAS Y RESPONSABILIDAD LIMITADA INCLUIDAS EN ESTE ACUERDO SON PARTE FUNDAMENTAL DE LA BASE DEL TRATO QUE THQ REALIZA POR EL PRESENTE DOCUMENTO, Y THQ NO PUEDE FACILITARLE EL SOFTWARE SIN TALES LIMITACIONES. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN O EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD, DE MODO QUE EL ANTERIOR DESCARGO PODRÍA NO APLICARSE PARA VD., EN CUYO CASO, LA DURACIÓN DE CUALQUIERA DE ESAS LIMITACIONES O EXONERACIONES DE RESPONSABILIDAD ESTARÁ LIMITADA A NOVENTA (90) DÍAS DESDE LA FECHA EN QUE VD. RECIBIERA EL SOFTWARE. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. PUEDE QUE TENGA OTROS DERECHOS LEGALES DEPENDIENDO DE LA JURISDICCIÓN EN LA QUE SE ENCUENTRE.

5. TÉRMINO. Puede poner término a este Acuerdo en cualquier momento. Este Acuerdo finalizará automáticamente si incumple cualquiera de sus términos. Al finalizar éste, debe destruir el Software y la copia de seguridad que realizara con arreglo a este acuerdo (en caso de haberla).

Additional Software Notices

Copyright © 1994–2008 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS," WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Ogg Vorbis © 2009, Xiph.Org Foundation

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Massive Disclosure

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("**Massive**") that enables in-game advertising, and the display of other similar in-game objects, which are uploaded temporarily to your personal computer or game console and replaced during online game play. As part of this process, Massive may collect your Internet protocol address and other basic anonymous information, and will use this information for the general purposes of transmitting and measuring in-game advertising. Massive does not store or use any of this information for the purpose of discovering your personal identity. For additional details regarding Massive's in-game advertising practices, and to understand your options with respect to in-game advertising and data collection, please see Massive's privacy policy at http://www.massiveincorporated.com/site_network/privacy.htm. The trademarks and copyrighted material contained in all in-game advertising are the property of the respective owners. Portions of this product are © 2007 Massive Incorporated. All rights reserved.

Notas

Notas

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su Ordenador.
- La **Federación Anti Piratería** (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** o a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tsai.es**

FAP
cine.video.tv

THQ Customer Services

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs **$2.48** (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**
(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**
(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://support-formular.thq.de**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,
Tlf. **91 799 18 75** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas y de 16.00 a 19.00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

Visita nuestra web:
Registra tu juego en **www.thq-games.es** para acceder a los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico online.

FRANCE

Trucs et astuces : **08 92 68 24 27** (0.34€ la minute)

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: **assistenza@thq.com**
Telefonando a: **02 89418552**
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.
Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti
Registra il tuo gioco su **www.thq-games.com/it/** per ottenere una completa assistenza online e trovare risposta alle domande più frequenti.

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt, kun je contact opnemen met de technische helpdesk in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoontarieven zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://support-formular.thq.de**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,
liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00 h às 19.00 h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00 h às 17.30 h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional:
€ 0,11 por minuto

РОССИЯ

Телефон: **+44 (0)87 06080047**
(оплата звонка из России по международному тарифу)
(Пн-Пт с 8.00 до 19.00,
Сб с 9.00 до 17.00 по местному времени)
Онлайн:
Зарегистрируйте игру на сайте **www.thq-games.com** для доступа к FAQ и полной онлайн-поддержки

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://support-formular.thq.de**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,
Sat 9.00 am to 5.00 pm)

Online:
Register your game at **www.thq-games.com**
for FAQs and full online support

10/08

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft.

18163